

Im **Eulensaal** befindet sich ein großes Pentagramm mit von 1 bis 5 nummerierten Feldern an den Spitzen. Wenn deine Figur im Eulensaal ankommt, wählst du eine Eule, die auf einem beliebigen Feld im Inneren des Pentagramms steht und siehst dir ihre Nummer an. Wenn du die 1 erwischst hast, zeigst du sie deinen Mitspielern und stellst die Eule auf das äußere Feld mit der Nummer 1. Danach darfst du eine zweite Eule ansehen. Ist es die 2, platzierst du diese Eule auf Feld Nummer 2, und so weiter in aufsteigender Reihenfolge. Wenn Du allerdings eine Eule wählst, die der Reihenfolge nicht entspricht, stellst du sie auf einen beliebigen freien Platz im Inneren des Pentagramms zurück, ohne den anderen Spielern ihre Nummer zu zeigen. Wie gewohnt, darfst du nun noch eine Hexkarte ausspielen, bevor dein Zug endet. Dann muss deine Figur zurück auf das große, blaue Feld, das zwischen Hängebrücke und Eulensaal liegt.

Eulen, die auf den richtigen Positionen an den Spitzen des Pentagramms stehen, bleiben dort bis zum Spielende.

### Hexerei vorbei! – Das Spielende

Wenn du mit deiner Figur im Eulensaal stehst und die letzte Eule auf das äußere Pentagramm-Feld mit der Nummer 5 stellst, hast du gewonnen.

### Die Bedeutung der einzelnen Hexkarten

**Bibi:** Du darfst 1 bis 5 Felder weit ziehen.

**Elea:** Du darfst genau die auf der Karte angegebene Anzahl an Feldern ziehen.

**Bartels:** Du darfst ein Labyrinth-Plättchen bewegen oder eine Eule ansehen.

**Walpurgis:** Du darfst deine Figur 1 bis 5 Felder weit ziehen oder eine der drei möglichen Sonderaktionen durchführen: eine Karte nehmen, ein Labyrinth-Plättchen bewegen oder eine Eule ansehen.

**Bernhard:** Du darfst mit deinem Würfelergebnis auf ein Feld ziehen, das das Symbol der Hexe Rabia zeigt. Rabia-Felder auf der Hängebrücke haben dann keine Wirkung.

**Barbara:** Du darfst 2 neue Hexkarten ziehen.

**Maribor:** Du darfst blind eine Hexkarte aus der Hand eines beliebigen Mitspielers ziehen und selbst auf die Hand nehmen.

**Rabia:** Diese Karte legst du vor einem beliebigen Mitspieler aus. Wenn dieser Spieler an die Reihe kommt, muss er aussetzen und legt alle Rabia-Karten auf den Ablagestapel, die vor ihm liegen.

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung des Spiels beigetragen haben – besonders Christoph Vavru und Familie Nowak.

© 2004 KIDDINX Studios GmbH, Berlin  
KIDDINX Filmproduction GmbH, Berlin  
Bavaria Filmverleih- und Produktions GmbH

Für Reklamationen oder Fragen wenden Sie sich bitte an:  
Schmidt Spiele GmbH, D-12513 Berlin,  
info@schmidtspiele.de; www.schmidtspiele.de

© Schmidt Spiele GmbH  
Ballinestr. 16  
D-12359 Berlin  
www.schmidtspiele.de  
www.gamemob.de

Idee: Reiner Knizia  
Gestaltung: playtime, Stuttgart



T. Nr. 2845802

# BIBI BLOCKSBERG

## und das Geheimnis der blauen Eulen

Ein spannendes Abenteuerspiel für 2 bis 5 Spieler ab 7 Jahren. Von Reiner Knizia.

### Was braucht Bibi alles zum Hexen? – Das Spielmaterial



5 Spielfiguren



Sonderwürfel



5x Bücherplättchen

### 33 Hexkarten:



8 x Bibi



5 x Elea



3 x Walpurgis



3 x Barbara



3 x Bernhard



3 x Rabia



5 x Bartels



3 x Maribor

### 11x Brückenplättchen:



7 versch.

2 x

2 x



5 Eulen



3 Labyrinth-Plättchen



Startaufstellung

### Eine geheimnisvolle Aufgabe – Spielidee und Spielziel

Alle Spieler wollen Bibi helfen, das Geheimnis der blauen Eulen zu lüften. Dabei müssen die Spieler viele Abenteuer überwinden. Es geht durch den unheimlichen Buchladen in das verwinkelte Labyrinth und von dort aus über die Hängebrücke in den Eulensaal. Und Vorsicht: Die Hexe Rabia funkelt auch immer wieder einmal dazwischen. Spielziel ist es, die Eulen auf die richtigen Zahlenfelder zu setzen.

Wenn du es schaffst, die letzte Eule auf das äußere Pentagramm-Feld mit der Nummer 5 zu stellen, hast du gewonnen.

### Krötenbein und Eulenfeder – Die Spielvorbereitung

Zuerst legt ihr den Spielplan in die Mitte des Tisches. Dann mischt ihr die 5 Bücherplättchen verdeckt und legt jeweils eins auf die fünf Felder in der Buchhandlung oben rechts auf dem Spielplan. Mischt die 11 Brückenplättchen verdeckt und legt sie in einer beliebigen Reihenfolge auf die einzelnen Bohlen der Hängebrücke. Die 3 Labyrinth-Plättchen werden offen auf die oberen 3 Labyrinthfelder des Labyrinths gelegt, so dass

kein Verbindungsweg nach oben entsteht. Dann mischt ihr die 5 Eulen und stellt sie auf die 5 inneren Steinfelder im Pentagramm am unteren Ende des Spielplans. Das Feld im Mittelpunkt des Pentagramms bleibt leer. Nun sucht sich jeder Spieler eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld „Internat“. Außerdem erhält jeder Spieler eine **Bibi**-Karte, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Hexkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt.

### Hex, hex! – Der Spielablauf


Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du ein Mal. Gefällt dir das Ergebnis nicht, darfst du noch ein zweites Mal würfeln, musst dann aber das Ergebnis akzeptieren.

Zeigt der Würfel eine Zahl von 1 bis 5, ziehst du deine Figur entsprechend weit. Du musst entweder das genaue Würfelergebnis vorwärts ziehen oder deine Figur stehen lassen. Die Bewegungsrichtung deiner Figur darfst du beliebig selbst bestimmen. Auf den großen Feldern können beliebig viele Figuren stehen, während auf den kleinen immer nur eine einzige Figur Platz hat. Auf ein kleines, besetztes Feld darfst du also nicht ziehen.

Kommst du mit deiner Figur auf ein Feld mit einem Symbol, geschieht Folgendes:

 **Karte:** Du ziehst die oberste Hexkarte vom Stapel und nimmst sie auf die Hand.

 **Labyrinth-Plättchen:** Du bewegst ein Labyrinth-Plättchen. Entweder drehst du es auf dem Feld, auf dem es gerade liegt, oder du legst es – wenn keine Figur darauf steht – mit beliebiger Ausrichtung auf ein anderes freies Labyrinthfeld (siehe Abbildung).



 **Eule:** Du wählst eine beliebige Eule, die auf einem der 6 Felder im Inneren des Pentagramms steht, und siehst dir geheim die Nummer auf der Unterseite an. Danach stellst du sie auf ein freies anderes der 6 Felder im Inneren des Pentagramms. So wechseln die Eulen immer wieder ihre Positionen.

Du darfst am Ende deines Zuges nicht auf einem Feld der Hexe Rabia stehen.



Wenn du das Pentagramm würfelst, darfst du deine Figur 1 bis 5 Felder weit ziehen oder eine der 3 möglichen Aktionen **Karte**, **Labyrinth-Plättchen** oder **Eule** durchführen:

Die Symbole auf den Feldern werden nur aktiviert, wenn man mit seiner Figur dort ankommt. Bleibt die Figur auf einem solchen Feld stehen, wird das Symbol nicht noch einmal aktiviert.

Am Ende deines Zuges kannst du – bevor du den Würfel weitergibst – noch eine deiner Hexenkarten spielen und die entsprechende Aktion ausführen. Die Karte wird danach auf den offenen Ablagestapel neben den Nachziehstapel gelegt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und verwendet ihn als neuen Nachziehstapel. Die Bedeutungen der Karten werden am Ende der Spielregel erläutert.

Landet deine Figur auf einem der fünf farbigen Felder in der **Bibliothek**, wählst du ein beliebiges Buchplättchen in der Buchhandlung aus und siehst es dir geheim an.

Hat das Plättchen eine andere Farbe als das Bibliotheksfeld, auf dem deine Figur gerade steht, legst du es wieder verdeckt an seinen Platz zurück und bleibst stehen.

Stimmt die Farbe des Plättchens allerdings mit der des Feldes deiner Figur überein, legst du das Buchplättchen offen an seinen Platz zurück und stellst deine Figur sofort auf eines der beiden großen Startfelder, auf die einer der beiden Labyrinth-Pfeile zeigt. Wenn eines dieser Felder bereits besetzt ist, musst du auf das andere ziehen.

Kommst du mit deiner Figur auf ein Bibliotheksfeld, dessen farblich passendes Buchplättchen bereits offen ausliegt, kannst du **nicht** ins Labyrinth weiterziehen, darfst dir aber trotzdem wie üblich eines der verdeckten Buchplättchen anschauen. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, ziehst du weiter und versuchst, ein Bibliotheksfeld zu erreichen, dessen Buchplättchen noch nicht aufgedeckt wurde.

Im **Labyrinth** gibt es fünf große 5-eckige Labyrinthfelder. Sie können nur überquert werden, wenn durch die dort liegenden Labyrinth-Plättchen ein Verbindungsweg entsteht. Gibt es keine Verbindung, könnt ihr diese durch die Sonderaktion „Labyrinth-Plättchen bewegen“ hergestellt werden.

Die **Hängebrücke** besteht aus 11 Bohlen, auf denen Brückenplättchen liegen. Landet deine Figur auf einem verdeckten Brückenplättchen, deckst du es auf. Die Abbildungen darauf haben folgende Bedeutung:

**Hexe Rabia:** Deine Figur fällt in den Abgrund.

**Hexe Rabia mit Würfel:** Hast du deine Figur so weit gezogen, wie (einer) der Würfel auf dem Plättchen angibt, fällt sie in den Abgrund.

**Karte:** Die Figur fällt in den Abgrund. Du kannst dies verhindern, indem du eine beliebige deiner Handkarten auf den Ablagestapel legst.

**Eule:** Die Figur fällt in den Abgrund. Du kannst versuchen, dies zu verhindern, indem du eine Eule umdrehst, so dass alle die Nummer sehen können. Wenn sie mit der Felderzahl übereinstimmt, um die du deine Figur gerade bewegt hast, fällt deine Figur **nicht** in den Abgrund. Stand die Eule auf einem Feld im Inneren des Pentagramms, wird sie auf eine andere freie Position im Inneren zurückgestellt. Befand sie sich bereits auf einem richtig nummerierten Feld, kommt sie dorthin zurück.

Bereits aufgedeckte Brückenplättchen bleiben offen liegen.

Immer wenn ihr auf ein offenes Plättchen kommt, führt ihr auch die Aktion aus.